# Guide pratique du jeu du Bao

*en deux parties :*

## 1 — Bao la kujifunza

**Renaud Kuty**

# Avant-propos

Ce *Guide pratique du jeu du Bao* se propose de présenter les règles du Bao, un jeu de stratégie abstrait traditionnel qui appartient à la famille *mancala* (jeux de semailles) et trouve son origine en Afrique de l'Est.

Le jeu du Bao connaît deux formes principales : d'une part le *Bao la kujifunza*, ou « Bao pour débutants », qui, comme son nom l'indique, constitue une forme accessible du jeu du Bao ; d'autre part le *Bao la kiswahili*, ou « Bao des Swahilis », une forme nettement plus élaborée du Bao qui fait de lui le plus complexe des jeux de semailles et lui a valu la réputation d'être « le roi des jeux *mancala* ».

Le jeu du Bao sous cette seconde forme est de fait caractérisé par une relative complexité technique, laquelle en constitue d'ailleurs un des principaux attraits. Cette complexité permet en effet une subtilité et une profondeur de jeu qui ravissent les fins amateurs de stratégie et élèvent le Bao au rang des « grands » jeux créés par l'homme, à l'égal des échecs ou du Go, pour ne citer que ceux-là.

Le jeu du Bao s'étant transmis essentiellement par la voie orale, il en existe inévitablement différentes variantes. La variante retenue dans le présent *Guide* est celle popularisée par la pratique du jeu en ligne et pratiquée sur les sites Klubo Internacia de Bao-Amantoj et Board Game Arena. Le lecteur intéressé en trouvera une description détaillée dans l'ouvrage admirable de Nino Vessella *Il libro quasi completo del gioco del Bao* (4ème édition, 2019),[1] avec lequel le présent *Guide*, de portée autrement plus modeste, ne prétend nullement rivaliser.[2] Chacun de ces deux ouvrages se fixe un objectif fidèle à son titre : tandis que l'ouvrage de N. Vessella se veut une somme sur le jeu du Bao, proposant une présentation systématique de ses règles de même qu'une introduction à ses principales stratégies, le présent *Guide* se veut une exposition éminemment pratique du jeu. Étant donné la nature parfois sophistiquée de ses règles, ce *Guide* tente, quelle que soit la situation de jeu dans laquelle on se trouve, de répondre à la double question : « quelles manœuvres sont légales et comment les accomplir correctement ? », c'est-à-dire comment déterminer quelles manœuvres sont conformes aux règles du jeu dans une situation donnée et comment les exécuter dans le respect des règles et donc sans commettre d'erreurs. Entre autres, ce *Guide* accorde une attention toute particulière à la *nyumba*, laquelle constitue incontestablement un des raffinements, mais aussi une des principales sources de difficulté, du *Bao la kiswahili*.

Tout comme le *Libro*, en raison de la complexité intrinsèque du jeu du Bao il m'a paru judicieux d'en proposer l'apprentissage en deux étapes. Tout d'abord en assimilant le *Bao la kujifunza*, qui reprend l'ensemble des règles fondamentales du jeu du Bao. Puis en s'initiant aux spécificités du *Bao la kiswahili*, qui rendent le jeu du Bao incontestablement plus

---

[1] Cet ouvrage a été récemment traduit en anglais sous le titre de *Bao Game: The Almost Ultimate Guide* (1ère édition anglaise, 2020).

[2] Pour une approche plus académique du jeu et davantage axée sur la personne et les capacités cognitives de certains maîtres du Bao au Zanzibar, on consultera aussi avec intérêt l'ouvrage d'Alexander J. de Voogt, *Limits of the Mind : towards a characterization of Bao mastership* (Leiden, 1995).

complexe mais, aux dires de la plupart, également plus stimulant. C'est ce choix pédagogique qui justifie la composition de ce *Guide* en deux parties.

Pour l'apprentissage du jeu du Bao, donc, je suggère au débutant de commencer par assimiler les règles du *Bao la kujifunza* exposées dans la première partie de ce *Guide*. Dès lors que celles-ci sont maîtrisée, la configuration de départ du *Bao la kujifunza* (à savoir deux graines dans chacun des 32 trous du tablier de jeu) peut être délibérément modifiée, chaque joueur répartissant ses 32 graines dans ses 16 trous librement ou aléatoirement, ce de manière à éviter le caractère répétitif des séquences de coups qu'engendre inévitablement la configuration uniforme de départ. À terme, procéder de la sorte rend le jeu plus intéressant et, contrairement à ce que suggère son nom « Bao pour *débutants* », en fait un jeu à part entière et à mon sens aucunement inférieur à d'autres jeux de la famille *mancala* tels l'*Omweso* (Ouganda) ou l'*Igisoro* (Rwanda) en termes de subtilité et de possibilités tactiques et stratégiques. Enfin, lorsque le joueur maîtrise le *Bao la kujifunza*, non seulement en théorie mais aussi en pratique, il est prêt, s'il le souhaite, à passer à la version « complète » du jeu du Bao : le *Bao la kiswahili*, qui fait l'objet de la deuxième partie de ce *Guide*.

Une remarque d'ordre linguistique : comme son nom l'indique, le jeu du Bao s'enracine dans la culture swahilie de l'Afrique de l'Est, si bien que sa terminologie provient de cette langue. Ceci pose question lorsqu'il s'agit de traiter certains termes swahilis en français. Ainsi, en eux-mêmes les noms *nyumba*, *kichwa* et *kimbi* ne sont ni masculins, ni féminins, le swahili catégorisant ses substantifs selon des critères différents du genre grammatical. En français, pour ces trois noms j'ai néanmoins adopté le genre féminin (1) en raison de la terminaison *-a* de deux d'entre eux, typiquement associée au genre féminin en latin comme dans de nombreuses langues romanes, et (2) parce que la traduction française de deux d'entre eux au moins est de genre féminin (*nyumba* « maison », *kichwa* « tête »). J'écris donc « la *nyumba* », « une *kichwa* », etc. Pour des raisons analogues, je francise leur pluriel et parle donc de *kichwas* et de *kimbis*.

Finalement, je tiens à adresser mes plus vifs remerciements à M. Nino Vessella, auteur de l'ouvrage précité, qui a eu l'amabilité de répondre à nombre de mes questions sur le Bao, de même qu'à M. Andrea Emiliozzi, qui n'a pas ménagé sa peine pour me clarifier de nombreux points de règles parfois obscurs et a bien voulu donner de son temps pour relire l'intégralité du présent *Guide* dans sa phase finale de rédaction afin d'en vérifier l'exactitude. Il va sans dire, mais cela va mieux en le disant, que toute erreur qui subsisterait dans ce *Guide* ne serait que de mon fait.



Pour toute question ou observation relative à ce *Guide*, j'invite mon lecteur à me contacter à l'adresse courriel bao.la.kiswahili@gmail.com.

*Renaud Kuty*, avril 2022

# Guide pratique du jeu du Bao

## — Première partie —

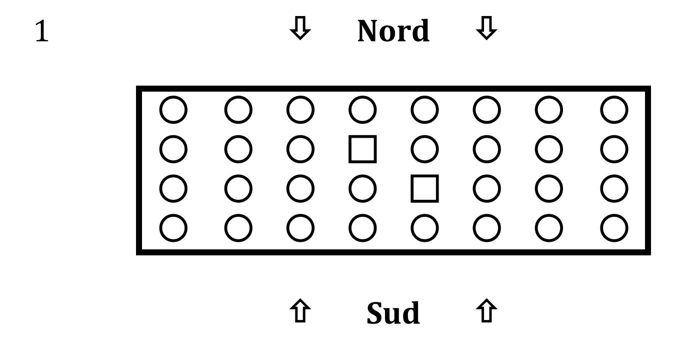
# Bao la kujifunza

# A. Les joueurs et le tablier, système de notation

Le jeu du *Bao la kujifunza* (littéralement « Bao pour débutants » en swahili), est une version simplifiée du jeu du *Bao la Kiswahili*, littéralement « Bao des Swahilis ».

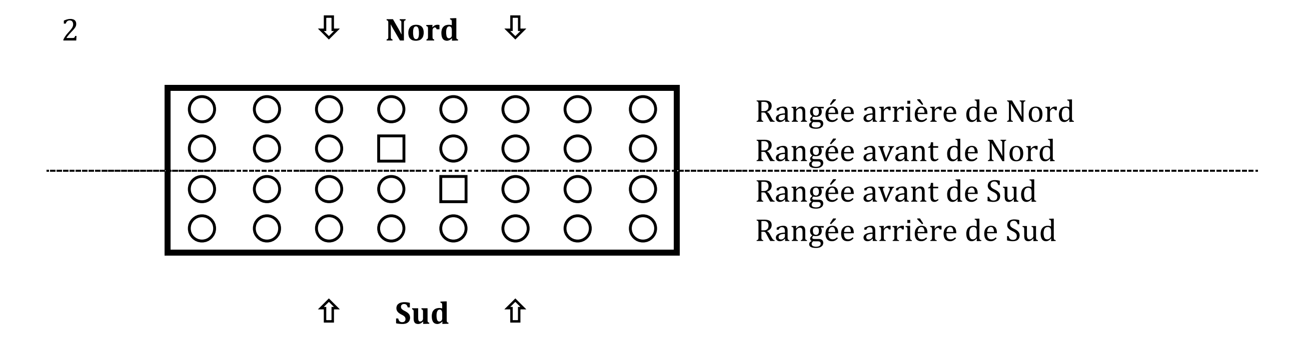
L'un comme l'autre sont des jeux pour deux joueurs. Ils se jouent sur un tablier (*bao*) posé en travers des joueurs qui se font face. Par commodité, nous nommons les deux joueurs « Nord » et « Sud » respectivement.

Le tablier du Bao se compose de quatre rangées de huit trous (*shimo*). Vu du dessus, un tablier traditionnel prend l'apparence suivante :

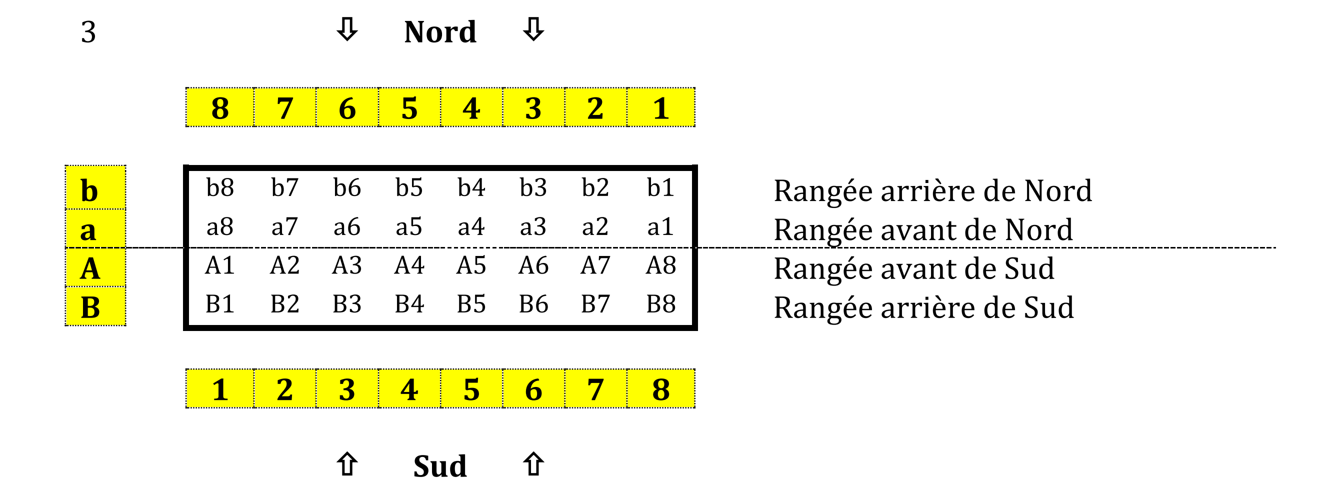



Comme on peut le voir à ce schéma, les trous sont de forme arrondie, à l'exception de deux trous qui ont une forme carrée.

Le tablier se divise horizontalement en deux moitiés, chaque joueur disposant d'un camp composé des deux rangées qui sont les plus proches de lui. Les deux joueurs se faisant face, chacun des deux dispose d'une « rangée avant » et d'une « rangée arrière » :

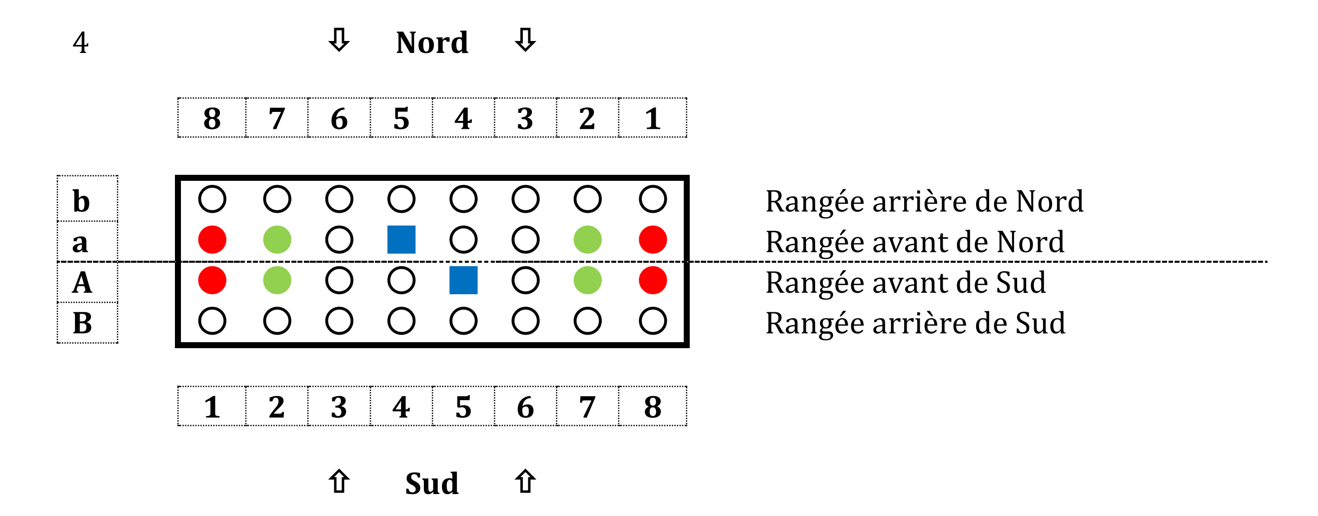



Dans le système de notation en vigueur, les rangées avants sont désignées par la lettre « a », les rangées arrières par la lettre « b » : pour Sud la lettre s'écrit en majuscules (*A*, *B*), pour Nord en minuscules (*a*, *b*). Sur chaque rangée, les trous sont numérotés de 1 à 8 en partant de la gauche de chaque joueur : ainsi, le trou A1 est directement en regard du trou a8, A2 en regard de a7, etc. Ces différents éléments de notation sont repris en jaune dans le schéma ci-dessous :




Finalement, certains trous de la rangée avant ont des propriétés particulières, ce qui leur vaut des noms spécifiques :

- Le 5ème trou de la rangée avant (A5 pour Sud, a5 pour Nord), qui est de forme carrée, est la *nyumba* (en bleu dans le schéma ci-dessous).
- Les trous situés aux extrémités du tablier (A1 et A8 pour Sud, a1 et a8 pour Nord) sont les *kichwas* (en rouge dans le schéma ci-dessous),
- Les trous directement adjacents aux *kichwas* (A2 et A7 pour Sud, a2 et a7 pour Nord) sont les *kimbis* (en vert dans le schéma ci-dessous).




A1 est la « *kichwa* de gauche » de Sud, A2 est sa « *kimbi* de gauche », A8 est sa « *kichwa* de droite » et A7 est sa « *kimbi* de droite ». Pareillement, a1 est la « *kichwa* de gauche » de Nord, a2 est sa « *kimbi* de gauche », a8 est sa « *kichwa* de droite » et a7 est sa « *kimbi* de droite ». Pour des raisons qui s'expliqueront d'elles-mêmes plus loin, les *kichwas* de gauche sont également dites « horaires », tandis que les *kichwas* de droite sont dites « antihoraires » . Finalement, les trous A5 et a5, traditionnellement de forme carrée, sont les *nyumbas* « maisons » de Sud et de Nord respectivement, mais celles-ci ne jouent de rôle particulier qu'au *Bao la Kiswahili*. Au *Bao la kujifunza*, ces trous n'ont pas de propriétés particulières et sont donc des trous ordinaires.

# B. Notions fondamentales

Appartenant à la famille des jeux de semailles (*mancala*), le Bao se joue à l'aide de 64 graines (*kete*) réparties équitablement entre les joueurs, soit 32 par joueur. Avant le commencement de la partie, les deux joueurs placent 2 graines dans chacun de leurs 16 trous.

5

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** |
| **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** |
| **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** |
| **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** |

*Comme on le peut le voir à ce premier exemple, dans ce document nous indiquerons le nombre de graines contenues dans les trous par des chiffres arabes.*

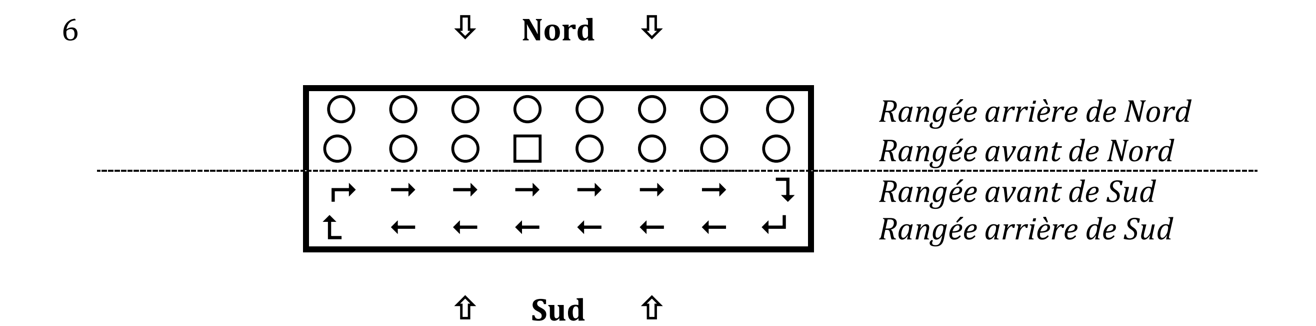
À noter que les graines sont neutres : il n'y a donc pas de graines spécifiques à Sud et de graines spécifiques à Nord, à la manière des pièces blanches et noires aux échecs ou aux dames. Les graines étant les mêmes pour les deux joueurs, il n'est pas question de dire, comme aux échecs, que « c'est blanc qui commence la partie ». Les joueurs décident donc par accord mutuel, ou tirent au sort si nécessaire, lequel des deux joue en premier. Par convention, on considère que ce joueur est Sud, l'autre étant *de facto* Nord, les deux camps étant par ailleurs en tous points équivalents.

Comme nous le verrons plus loin, le but du *Bao la kujifunza* est de capturer des graines de l'adversaire de sorte que (1) sa rangée avant soit complètement vide et/ou (2) qu'aucun de ses 16 trous ne comporte deux graines ou plus.

En pratique, une partie de *Bao la kujifunza* consiste en une succession de *coups*, que les joueurs exécutent tour à tour. La partie commence donc par le premier coup de Sud, suivi du premier coup de Nord, chaque joueur exécutant ensuite un coup à tour de rôle, jusqu'à la victoire d'un des deux joueurs, laquelle met un terme à la partie. Un tour de jeu comporte donc un coup de Sud suivi d'un coup de Nord. Précisons d'emblée qu'il est interdit de passer son tour : lorsque c'est son tour de jouer, chaque joueur *doit* exécuter un coup, il est illégal d'y renoncer.

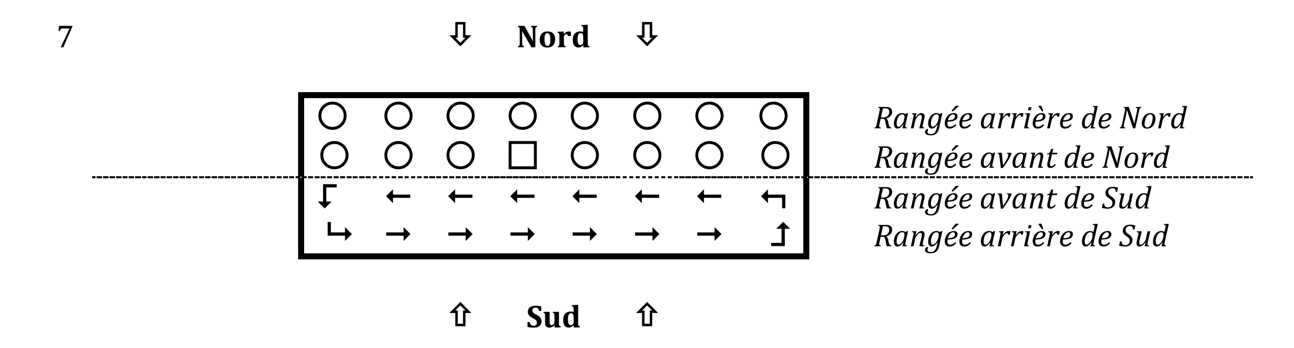
Avant de commencer notre explication de ce qu'est un coup, expliquons le mécanisme fondamental du jeu, celui par lequel on met les graines en mouvement sur le tablier : le *semis*. D'une manière générale, semer consiste à prendre l'ensemble des graines contenues dans un trou et à les égrener, c'est-à-dire à les redistribuer graine par graine et sans sauter aucun trou, à partir du trou suivant immédiatement le trou vidé, jusqu'à épuisement des graines. Tout semis se fait sur les rangées propres et suit un « circuit » particulier qui peut être parcouru dans le sens des aiguilles d'une montre (sens *horaire*) :

6



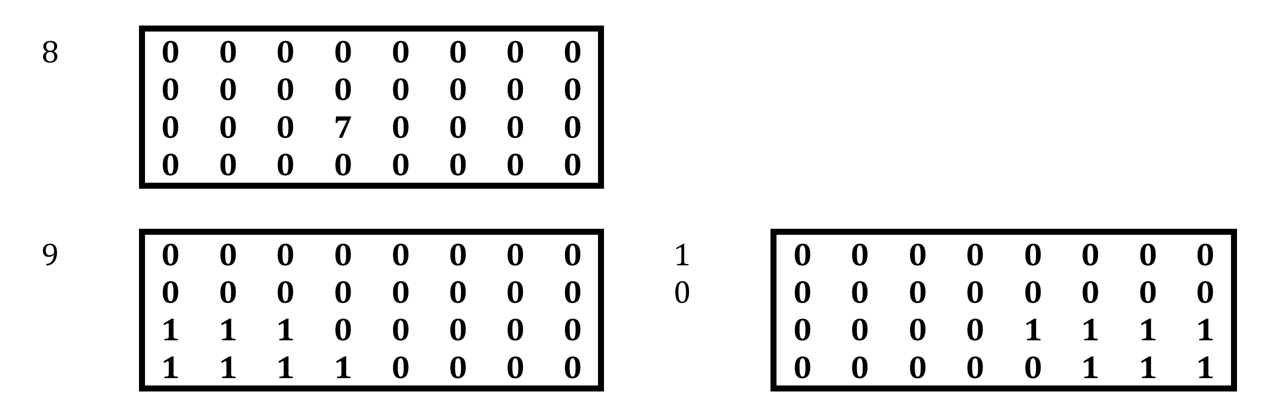

ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens *antihoraire*) :

7




Notons qu'on se représente donc les deux rangées de chaque joueur comme connectées à leurs extrémités. Dans le sens horaire, tout semis parvenant à a8/A8 se poursuit en b8/B8 et tout semis parvenant à b1/B1 se poursuit en a1/A1. Et inversement, dans le sens antihoraire tout semis parvenant à a1/A1 se poursuit en b1/B1 et tout semis parvenant à b8/B8 se poursuit en a8/A8.

P.ex. : supposons que le trou A4 comporte 7 graines (diagr. n°8 ci-dessous). Si on décide de les semer vers la gauche (sens antihoraire), on arrive à la situation représentée par le diagr. n°9 ; si on décide de les semer vers la droite (sens horaire), on arrive à la situation du diagr. n°10 :



8

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **7** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |

9

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **1** | **1** | **1** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **1** | **1** | **1** | **1** | **0** | **0** | **0** | **0** |

10

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **1** | **1** | **1** | **1** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **1** | **1** | **1** |

Finalement, concluons ce préambule par une définition importante pour la suite de notre exposé : on dit d'un trou qu'il est *occupé* lorsqu'il n'est pas vide, c'est-à-dire s'il contient au moins une graine. Inversement, un trou *inoccupé* est un trou *vide*, c'est-à-dire qui ne contient aucune graine.

Tous ces éléments fondamentaux étant clarifiés, nous pouvons maintenant aborder la notion de *coup* au jeu du Bao. Concrètement, on distingue deux types de coup : le *coup avec capture*, qui mène à la capture d'une ou plusieurs graines de l'adversaire, et le *coup sans capture*, lors duquel aucune capture de graines adverses n'est réalisée. Première règle essentielle du Bao : *le coup avec capture a toujours préséance sur le coup sans capture*. Au moment de commencer son tour, chaque joueur doit donc vérifier s'il est en mesure de réaliser un coup avec capture. Si un coup avec capture est possible, alors le joueur *est obligé* de l'exécuter. Ce n'est que si aucun coup avec capture n'est possible qu'il vérifie si un coup sans capture est réalisable.

Commençons donc notre explication des deux types de coup par le coup *avec* capture. Pour faciliter la description des mécanismes de jeu, dans la présentation qui suit je m'adresserai à vous, cher lecteur, directement, et vous serez toujours le joueur Sud. Gardez néanmoins à l'esprit que précisément les mêmes règles s'appliquent au joueur Nord.

# C. Coup avec capture

## C1. Première condition fondamentale : capture potentielle

Lorsque c'est votre tour de jouer, la première chose que vous devez faire est de voir si une capture est possible. Pour ce faire, la première condition fondamentale de capture doit être remplie : *votre rangée avant doit comporter un trou occupé directement en regard d'un trou occupé sur la rangée avant de votre adversaire*. Par « directement en regard », je veux dire les paires A1/a8, A2/a7, A3/a6, A4/a5, etc.

Si c'est le cas, alors vous avez une capture potentielle ce tour-ci. Il peut arriver, et il arrive même souvent, que votre rangée avant comporte simultanément plusieurs trous occupés ayant chacun en face d'eux un trou occupé sur la rangée avant de votre adversaire. Plusieurs captures potentielles se présentent alors à vous.

La situation du tablier en début de partie en est une parfaite illustration : chaque trou de chaque joueur contenant 2 graines (cf. diagr. n°5 ci-dessus, repris ci-dessous), il y a pour Sud pas moins de 8 captures potentielles !

5

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

La situation initiale du jeu présente donc un cas assez particulier. Une situation plus « réaliste » en milieu de partie pourrait être comme dans les diagr. n°11 ou n°12 ci-dessous :

11

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 1 | 3 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

12

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 5 | 0 |
| 1 | 4 | 2 | 8 | 1 | 2 | 0 | 3 |
| 0 | 4 | 3 | 1 | 7 | 0 | 2 | 1 |
| 0 | 3 | 6 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

Dans la situation de jeu n°11, trois trous de votre rangée avant comportent au moins 1 graine : A5, A7 et A8. Le trou A5 a en face de lui, sur la rangée avant adverse, un trou occupé, c'est-à-dire contenant au moins 1 graine : a4, qui en contient en réalité trois. Vous avez donc une capture potentielle : a4, en regard de votre trou A5 (indiqué en vert ci-dessus). Par contre, les trous A7 et A8, bien qu'occupés, ont un trou vide en regard et ne permettent donc aucune capture ce tour-ci (indiqué en rouge ci-dessus).

Dans la situation de jeu n°12, pas moins de six trous de votre rangée avant sont occupés, et cinq d'entre eux ont directement en regard un trou occupé de votre adversaire et constituent donc autant de captures potentielles : A2, A3, A4, A5 et A8, qui visent a7, a6, a5, a4 et a1 respectivement. Le trou A7 est certes occupé, mais a2, le trou adverse en regard, est vide : ce tour-ci, il n'y a donc pas de capture potentielle par ce trou-là de votre rangée avant.

Inversement, il arrive aussi que votre jeu ne présente aucune capture potentielle. À bien y réfléchir, il y a deux raisons pour lesquelles la première condition fondamentale de capture pourrait ne pas être satisfaite :

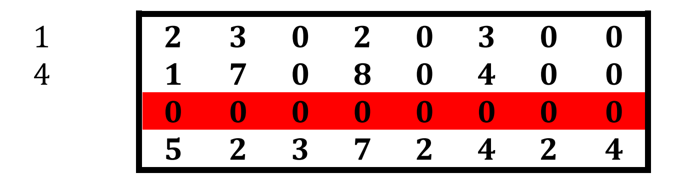
1. Votre rangée avant comporte un (ou plusieurs) trou(s) occupé(s), mais directement en regard de celui-ci / ceux-ci ne se trouve aucun trou occupé sur la rangée avant de votre adversaire. Dans pareil cas, la première condition fondamentale de capture n'est pas remplie, aucune capture n'est possible et vous devez donc immédiatement voir si un coup sans capture est possible (→ D. *Coup sans capture*).

P.ex. :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **2** | **3** | **0** | **2** | **0** | **3** | **0** | **5** |
| 3 | **1** | **7** | **0** | **8** | **0** | **4** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **4** | **0** | **7** | **0** | **1** | **1** |
| | **5** | **2** | **3** | **0** | **2** | **0** | **0** | **4** |

Ici, quatre trous de votre rangée avant sont occupés : A3, A5, A7 et A8. Mais malheureusement, les trous adverses en regard, a6, a4, a2 et a1, sont tous inoccupés : la première condition fondamentale de capture n'est donc remplie dans aucun des cas, si bien qu'un coup avec capture ne sera pas possible pour vous ce tour-ci.

2. Votre rangée avant ne comporte aucun trou occupé, cf. diagr. n°14 ci-dessous. Ici, la situation est autrement plus fâcheuse pour vous, car cela signifie que votre rangée avant est totalement vide. Or, la vacuité de la rangée avant est une condition de défaite. Vous avez donc perdu la partie (→ E. *Victoire et défaite au Bao la kujifunza*).



| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **2** | **3** | **0** | **2** | **0** | **3** | **0** | **0** |
| 4 | **1** | **7** | **0** | **8** | **0** | **4** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| | **5** | **2** | **3** | **7** | **2** | **4** | **2** | **4** |

## C2. Seconde condition fondamentale : capture concrétisable

Ceci étant dit, notons que dans les lignes qui précèdent j'ai parlé constamment de « capture potentielle ». Ceci pour une raison très simple : comme on va le voir, le fait que la première condition fondamentale de capture soit satisfaite signifie que (au moins) une capture est réalisable *en théorie*, mais pas nécessairement qu'elle le soit *en pratique*.

En effet, étant donné que vous en êtes au début de votre tour de jeu, la concrétisation de toute capture potentielle va dépendre d'un semis, que l'on nomme *semis initial* étant donné qu'il commence votre coup. Et la réalisation de ce semis initial est elle aussi

soumise à une condition, la seconde condition fondamentale de capture : pour pouvoir concrétiser une capture potentielle, *vous devez disposer, sur votre rangée avant ou arrière indifféremment, d'un trou contenant entre 2 et 15 graines qui, si ses graines sont semées dans le sens horaire ou antihoraire au choix, vise* (c'est-à-dire : contient assez de graines pour se terminer dans) *le (ou un des) trou(s) de votre rangée avant satisfaisant la première condition de capture*.

Si ces deux conditions fondamentales de capture sont remplies, alors la capture est non seulement potentielle, mais aussi concrétisable et, de facto, obligatoire. Rappelons en effet qu'il est obligatoire de capturer si on en a la possibilité : au Bao, il n'est pas légal de renoncer à une capture concrétisable. Et si vous avez plusieurs captures concrétisables, alors vous pouvez en choisir une librement, mais vous *devez* en choisir une.

Revenons à la situation n°11 envisagée ci-dessus, laquelle ne proposait qu'une capture potentielle en A5 :

11

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **3** | **2** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **7** | **0** | **1** | **3** |
| **1** | **6** | **3** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

Nous voyons aux diagr. n°15 et n°16 ci-dessous que cette capture potentielle est concrétisable de deux manières différentes : soit en prélevant les 6 graines de B2 et en les semant dans le sens horaire (B2 → B1 → A1 → A2 → A3 → A4 → A5, cf. diagr. n°15), soit en prélevant les 3 graines de A8 et en les semant dans le sens antihoraire (A8 → A7 → A6 → A5, cf. diagr. n°16) :

15

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **3** | **2** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **7** | **0** | **1** | **3** |
| **1** | **6** | **3** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

16

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **3** | **2** | **0** | **0** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **7** | **0** | **1** | **3** |
| **1** | **6** | **3** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

Pareillement avec la situation n°12 également envisagée ci-dessus, qui proposait pas moins de cinq captures potentielles :

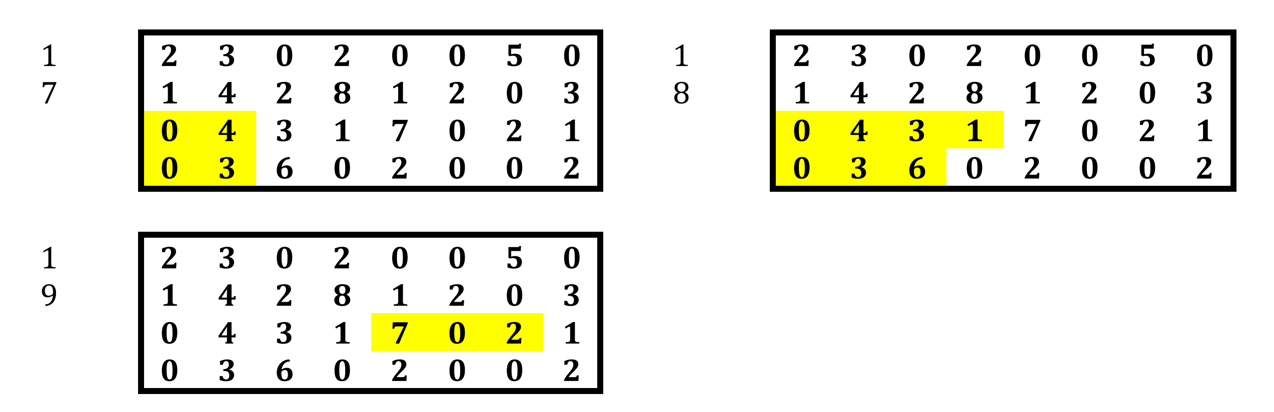
12

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **0** | **0** | **5** | **0** |
| **1** | **4** | **2** | **8** | **1** | **2** | **0** | **3** |
| **0** | **4** | **3** | **1** | **7** | **0** | **2** | **1** |
| **0** | **3** | **6** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

À bien y regarder, cette situation de jeu propose trois captures concrétisables. On peut prélever :

- Les 3 graines de B2 et les semer dans le sens horaire jusqu'en A2 (B2 → B1 → A1 → A2, diagr. n°17),
- Les 6 graines de B3 et les semer dans le sens horaire jusqu'en A4 (B3 → B2 → B1 → A1 → A2 → A3 → A4, diagr. n°18),

- Les 2 graines de A7 et les semer dans le sens antihoraire jusqu'en A5 (A7 → A6 → A5, diagr. n°19).



17

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 5 | 0 |
| 1 | 4 | 2 | 8 | 1 | 2 | 0 | 3 |
| 0 | 4 | 3 | 1 | 7 | 0 | 2 | 1 |
| 0 | 3 | 6 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

18

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 5 | 0 |
| 1 | 4 | 2 | 8 | 1 | 2 | 0 | 3 |
| 0 | 4 | 3 | 1 | 7 | 0 | 2 | 1 |
| 0 | 3 | 6 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

19

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 5 | 0 |
| 1 | 4 | 2 | 8 | 1 | 2 | 0 | 3 |
| 0 | 4 | 3 | 1 | 7 | 0 | 2 | 1 |
| 0 | 3 | 6 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

Les captures potentielles en A3 et A8, par contre, ne sont pas concrétisables.

Au bout du compte, dans la situation n°12 il y a plusieurs captures concrétisables. On peut librement choisir laquelle exécuter, mais on *doit* en choisir une car, au Bao, on *doit* capturer si on en a la possibilité.

Inversement, il arrive aussi qu'aucune capture potentielle ne soit concrétisable, faute de semis initial adéquat. À bien y réfléchir, il y a trois raisons pour lesquelles la seconde condition fondamentale de capture, qui est relative au semis initial, pourrait ne pas être satisfaite :

1. Vos deux rangées comportent un (ou plusieurs) trou(s) contenant 2-15 graines, mais il(s) ne vise(nt) aucun trou de votre rangée avant satisfaisant la première condition de capture. Dans pareil cas, aucune capture n'est possible durant ce coup et vous devez donc immédiatement voir si un coup sans capture est possible (→ D. *Coup sans capture*).[3]

P.ex. la situation n°20 ci-dessous :

20

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 1 | 4 |
| 2 | 5 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |

Cette situation propose une capture potentielle en A5, mais cette capture n'est pas concrétisable, car aucun de vos trous contenant entre 2 et 15 graines n'y mène.

2. Vos deux rangées comportent un (ou plusieurs) trou(s) visant un (ou plusieurs) trou(s) satisfaisant la première condition de capture, mais il(s) comporte(nt) plus de 15 graines. Ici aussi, aucune capture n'est possible durant ce coup et vous devez

[3] C'est d'ailleurs automatiquement le cas, la réalisation d'un coup sans capture dépendant de la présence sur vos deux rangées d'au moins un trou comportant au moins deux graines.

donc immédiatement voir si un coup sans capture est possible (→ D. *Coup sans capture*).[4]

P.ex. la situation n°21 ci-dessous :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **2** | **0** |
| 1 | **1** | **2** | **0** | **2** | **3** | **2** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **18** | **0** | **7** | **0** | **1** | **4** |
| | **2** | **2** | **1** | **0** | **2** | **0** | **0** | **1** |

Théoriquement, si vous préleviez les 18 graines contenues en A3 et que vous les semiez dans le sens horaire, le semis aboutirait en A5 après avoir fait le tour complet de vos deux rangées (A3 → A4 → A5 → A6 → A7 → A8 → B8 → B7 → B6 → B5 → B4 → B3 → B2 → B1 → A1 → A2 → A3 → A4 → A5). Mais dans la mesure où ce semis comporterait plus de 15 graines, il ne pourrait pas capturer en A5.

3. Vos deux rangées ne comportent que des trous contenant 0 ou 1 graine. Ici, la situation est autrement plus fâcheuse pour vous, car le fait qu'aucun de vos 16 trous ne contienne au moins deux graines est une condition de défaite. Vous avez donc perdu la partie (→ E. *Victoire et défaite au Bao la kujifunza*).

P.ex. la situation n°22 ci-dessous :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | **7** | **8** | **5** | **7** | **9** | **8** | **2** | **5** |
| 2 | **6** | **7** | **0** | **7** | **8** | **2** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **1** | **0** | **1** | **0** | **1** | **1** |
| | **1** | **1** | **1** | **0** | **1** | **0** | **0** | **1** |

## C3. Capture et semis de capture

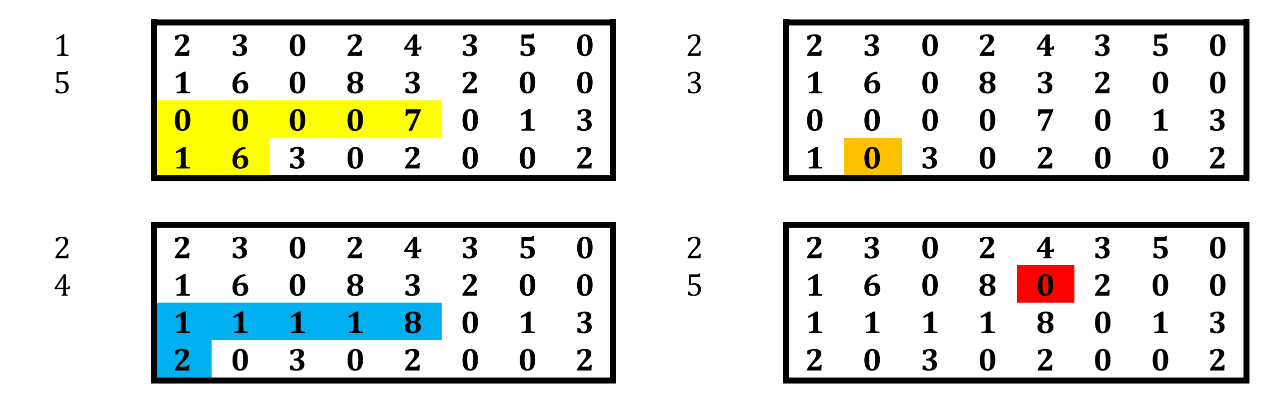
Mais revenons-en aux cas de captures concrétisables. Une fois le choix éventuel effectué (c'est-à-dire dans les cas où il y a plusieurs captures concrétisables), la capture proprement dite consiste à prendre l'ensemble des graines contenues dans le trou de 2-15 graines que vous avez sélectionné et à les semer, dans le sens horaire ou antihoraire selon le cas, jusqu'au trou occupé de votre rangée avant que vous avez pareillement sélectionné et à vous emparer de la / des graine(s) contenue(s) dans le trou adverse qui lui fait face. Dans un souci de commodité, pour la suite de cette explication nous adopterons la terminologie suivante :

- Le trou occupé que vous avez sélectionné sur votre rangée avant est nommé *trou capturant*,
- Le trou occupé adverse dont vous capturez le contenu est nommé *trou capturé*,
- Le trou dont les 2-15 graines sont semées de manière à aboutir dans le trou capturant est nommé *trou de départ* de ce semis.

[4] Ici aussi c'est automatiquement le cas, pour la même raison que précédemment.

Pour illustrer le propos, reprenons les captures potentielles identifiées dans les diagr. n°15 et n°16 ci-dessus.

Tout d'abord la capture du diagr. n°15 : vous commencez par prélever les 6 graines du trou B2 (diagr. n°23), que vous semez dans le sens horaire jusqu'au trou capturant A5 (diagr. n°24), puis vous vous emparez des 3 graines contenues en a4 (diagr. n°25).



15

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 1 | 3 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

23

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 1 | 3 |
| 1 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

24

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 0 | 1 | 3 |
| 2 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

25

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 0 | 1 | 3 |
| 2 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

De même avec la capture du diagr. n°16 : vous commencez par prélever les 3 graines du trou A8 (diagr. n°26), que vous semez dans le sens antihoraire jusqu'au trou capturant A5 (diagr. n°27), puis vous vous emparez des 3 graines contenues en a4 (diagr. n°28) :

16

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 1 | 3 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

26

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 1 | 0 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

27

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 1 | 2 | 0 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

28

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 8 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 1 | 2 | 0 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

Une fois que vous vous êtes emparé de la / des graine(s) capturée(s), plutôt que de la/les retirer du jeu, comme les pièces prises aux échecs ou aux dames, vous intégrez la/les graine(s) à votre « armée » en la/les semant dans votre propre camp.[5] Ce semis de la / des graine(s) capturée(s) est nommé *semis de capture*.

Ce semis, bien sûr, ne se fait pas n'importe comment. Concrètement, le semis de capture part toujours d'une de vos *kichwas* et se déploie sur votre rangée avant en direction de l'autre *kichwa*. Donc tout semis de capture partant de la *kichwa* de gauche (A1) sera nécessairement horaire (car en direction de A8) et tout semis de capture partant de la *kichwa* de droite (A8) sera nécessairement antihoraire (car en direction de A1) – c'est d'ailleurs pour cette raison que les *kichwas* de gauche et de droite sont dites « horaire » et

[5] Souvenons-nous que les graines n'ont pas de couleur. En langage militaire, ce sont donc des mercenaires, combattant pour le camp dans lequel elles se trouvent être semées !

« antihoraire » respectivement. Pour déterminer la *kichwa* de départ du semis de capture, on procède comme suit :

- Si le trou capturant était votre *kichwa* ou *kimbi* de gauche : le semis de capture se fait à partir de votre *kichwa* de gauche, donc dans le sens horaire,
- Si le trou capturant était votre *kichwa* ou *kimbi* de droite : le semis de capture se fait à partir de votre *kichwa* de droite, donc dans le sens antihoraire,
- Si le trou capturant n'était ni une *kichwa*, ni une *kimbi* – c'était donc un des quatre trous centraux de la rangée avant (A3, A4, A5 ou A6) – le semis de capture reprend le sens du *semis initial* : si le sens du semis initial était horaire, alors le semis de capture partira de la *kichwa* horaire, c'est-à-dire de gauche ; si le sens du semis initial était antihoraire, le semis de capture partira de la *kichwa* antihoraire, c'est-à-dire de droite.

P.ex. :

29

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **0** | **2** | **0** | **3** |
| **0** | **1** | **0** | **0** | **3** | **0** | **0** | **7** |
| **1** | **5** | **4** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

Dans la situation n°29, le trou A2 présente une capture potentielle, concrétisable soit à partir de B3 (semis horaire) ou à partir de A5 (semis antihoraire).

30

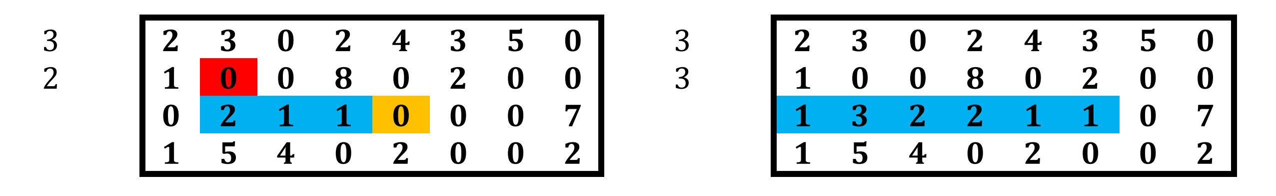
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **0** | **0** | **8** | **0** | **2** | **0** | **0** |
| **1** | **2** | **0** | **0** | **3** | **0** | **0** | **7** |
| **2** | **6** | **0** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

31

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **0** | **0** | **8** | **0** | **2** | **0** | **0** |
| **2** | **3** | **1** | **1** | **4** | **1** | **0** | **7** |
| **2** | **6** | **0** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

Si vous choisissez de semer à partir de B3, vous prélevez les 4 graines de B3, vous les semez dans le sens horaire jusqu'en A2 (B3 → B2 → B1 → A1 → A2), ce qui vous permet de capturer les 6 graines de a7 (cf. diagr. n°30).
Le trou capturant étant la *kimbi* de gauche, le semis de capture se fait automatiquement à partir de la *kichwa* de gauche, A1. Vous semez donc les 6 graines capturées une par une de A1 à A6 (cf. diagr. n°31).

Si par contre vous aviez favorisé l'autre concrétisation de la capture, à partir de A5, vous auriez prélevé les 3 graines de A5, que vous auriez semées dans le sens antihoraire jusqu'en A2, ce qui vous aurait permis de capturer les 6 graines de a7 (cf. diagr. n°32).
A2 étant la *kimbi* de gauche, vous auriez pareillement procédé au semis de capture à partir de A1, la *kichwa* de gauche (cf. diagr. n°33) :



32

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **0** | **0** | **8** | **0** | **2** | **0** | **0** |
| **0** | **2** | **1** | **1** | **0** | **0** | **0** | **7** |
| **1** | **5** | **4** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

33

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **0** | **0** | **8** | **0** | **2** | **0** | **0** |
| **1** | **3** | **2** | **2** | **1** | **1** | **0** | **7** |
| **1** | **5** | **4** | **0** | **2** | **0** | **0** | **2** |

Comme on le voit à cette dernière capture, lorsque le semis initial est antihoraire et accomplit une capture dans la *kichwa* ou la *kimbi* de gauche, cela donne l'impression que le sens du semis s'inverse, étant donné que le semis de capture se fait de la *kichwa* de gauche vers la *kichwa* de droite, c'est-à-dire dans le sens horaire. En réalité, on l'aura compris, il ne s'agit aucunement d'une « inversion ». Simplement, le fait que le trou capturant soit la *kichwa* ou la *kimbi* de gauche contraint à ce que le semis de capture se fasse de la *kichwa* de gauche vers celle de droite, c'est-à-dire dans le sens horaire, ce quel que soit le sens du semis initial, horaire (diagr. n°30) ou antihoraire (diagr. n°32).

La situation est analogue si le trou capturant est la *kichwa* de droite ou la *kimbi* de droite. P.ex. la situation n°34 ci-dessous, où cette fois la capture se fait dans la *kichwa* de droite, A8.

34

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **0** | **1** | **0** | **5** |
| **0** | **1** | **0** | **0** | **3** | **0** | **0** | **7** |
| **1** | **4** | **4** | **5** | **0** | **0** | **0** | **2** |

Dans cette situation, il y a deux manières de concrétiser la capture en A8 : depuis B4 dans le sens antihoraire et depuis A5 dans le sens horaire.

35

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **0** | **1** | **0** | **0** |
| **0** | **1** | **0** | **0** | **3** | **0** | **0** | **8** |
| **1** | **4** | **4** | **0** | **1** | **1** | **1** | **3** |

36

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **0** | **1** | **0** | **0** |
| **0** | **1** | **0** | **1** | **4** | **1** | **1** | **9** |
| **1** | **4** | **4** | **0** | **1** | **1** | **1** | **3** |

Dans le premier cas, vous prélevez les 5 graines de B4, que vous semez dans le sens antihoraire jusqu'en A8, ce qui vous permet de capturer les 5 graines contenues en a1 (cf. diagr. n°35).
Le trou capturant étant la *kichwa* de droite, le semis de capture se fait à partir de la *kichwa* de droite vers celle de gauche et donc dans le sens antihoraire : vous semez donc les 5 graines en A8, A7, A6, A5 et A4 (cf. diagr. n°36).

37

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **0** | **1** | **0** | **0** |
| **0** | **1** | **0** | **0** | **0** | **1** | **1** | **8** |
| **1** | **4** | **4** | **5** | **0** | **0** | **0** | **2** |

38

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| **1** | **6** | **0** | **8** | **0** | **1** | **0** | **0** |
| **0** | **1** | **0** | **1** | **1** | **2** | **2** | **9** |
| **1** | **4** | **4** | **5** | **0** | **0** | **0** | **2** |

Dans le second cas, vous prélevez les 3 graines de A5, que vous semez dans le sens horaire jusqu'en A8, ce qui vous permet de capturer les 5 graines contenues en a1 (cf. diagr. n°37).
Le semis de capture se fait ensuite comme précédemment à partir de la *kichwa* de droite, donc dans le sens antihoraire, en A8, A7, A6, A5 et A4 (cf. diagr. n°38). Ici aussi, l'impression est donnée que le sens du semis s'inverse, étant donné que le semis initial était horaire tandis que le semis de capture est antihoraire : en quelque sorte, le semis donne l'impression de « revenir sur ses pas ». Tout comme dans la situation n°33, il n'en est rien. C'est juste qu'une capture réalisée dans la *kichwa* ou la *kimbi* de droite contraint

à ce que le semis de capture se fasse depuis la *kichwa* de droite vers celle de gauche, donc dans le sens antihoraire, ce quel que soit le sens du semis initial, horaire (diagr. n°37) ou antihoraire (diagr. n°35).

39

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 5 | 6 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 1 | 3 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

Finalement, la situation n°39 illustre une capture dans un des quatre trous centraux (A3, A4, A5, A6). Dans cette situation, une capture potentielle en A5 est concrétisable à partir de B2 dans le sens horaire et de A8 dans le sens antihoraire.

40

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 5 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 0 | 1 | 3 |
| 2 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

41

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 5 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 9 | 1 | 1 | 3 |
| 2 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

Dans le premier cas, vous prélevez les 6 graines de B2, que vous semez dans le sens horaire jusqu'en A5 (B2 → B1 → A1 → A2 → A3 → A4 → A5), ce qui vous permet de capturer les 6 graines contenues en a4 (cf. diagr. n°40).
Le trou capturant n'étant ni une *kichwa*, ni une *kimbi*, mais bien un des quatre trous centraux, le semis de capture reprend le sens du semis initial, qui était horaire dans le présent cas, si bien que les 6 graines capturées sont semées depuis la *kichwa* horaire, c'est-à-dire de gauche, de A1 à A6 (cf. diagr. n°41).

42

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 5 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 1 | 2 | 0 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

43

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| 1 | 6 | 0 | 5 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 1 | 1 | 9 | 2 | 3 | 1 |
| 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

Inversement, dans le second cas, vous prélevez les 3 graines de A8, pour les semer dans le sens antihoraire jusqu'en A5 (A8 → A7 → A6 → A5), ce qui vous permet de capturer les 6 graines contenues en a4 (cf. diagr. n°42).
Le trou capturant étant un des quatre trous centraux, le semis de capture reprend le sens du semis initial, qui était antihoraire dans le présent cas, si bien que les 6 graines capturées sont semées depuis la *kichwa* antihoraire, c'est-à-dire de droite, de A8 à A3 (cf. diagr. n°43).

## C4. Suite de la capture

Dans les situations à partir du diagr. n°29, le semis de capture s'achevait dans un trou préalablement inoccupé, si bien qu'une fois le semis de capture effectué le trou final du semis contenait une seule et unique graine (A6 dans les situations n°31 et n°33, A4 dans les situations n°36 et n°38, A6 dans la situation n°41 et A3 dans la situation n°43). Dans

ce cas de figure, votre coup se termine et la main passe à votre adversaire. Dans la terminologie swahilie du Bao, on dit que vous vous êtes allongé pour dormir (*kulala*).

Souvent, cependant, le trou final du semis de capture était déjà occupé avant que le semis de capture ne s'y achève. Il y a alors deux cas de figure possibles :

- Si ce trou occupé est le trou capturant d'une capture potentielle, alors le semis de capture que vous venez de réaliser concrétise la capture. Souvenons-nous que toute capture est obligatoire : on ne peut y renoncer. Vous vous emparez des graines contenues dans le trou adverse et vous procédez à ce nouveau semis de capture à partir de la *kichwa* appropriée selon les mêmes principes que précédemment. À cet égard, notons que si le trou capturant de cette nouvelle capture était un des quatre trous centraux de la rangée avant (a3/A3, a4/A4, a5/A5 ou a6/A6), le semis de capture reprend le sens horaire ou antihoraire du semis précédent, c'est-à-dire du semis ayant mené à cette capture, et part en conséquence de la *kichwa* horaire ou antihoraire selon le cas.
- Si ce trou occupé n'est pas le trou capturant d'une capture potentielle, il s'agit alors d'un trou occupé sur votre rangée avant en regard d'un trou vide de votre adversaire, OU d'un trou occupé sur votre rangée arrière. Dans un cas comme dans l'autre, vous *devez* « continuer à semer » : vous videz ce trou de ses graines, en ce y compris la graine que vous venez d'y planter, et vous entamez un nouveau semis *dans le même sens que le semis qui vient de s'achever dans ce trou* et *en partant du trou qui le suit immédiatement*. Continuer à semer dans le cadre d'un coup avec capture est nommé *kuendelea*, et est tout aussi obligatoire que capturer.

Notons que le processus de semis qui vient d'être décrit est *récursif*, c'est-à-dire qu'il se poursuit indéfiniment : une fois accomplis le semis initial et le semis de capture qui en résulte, vous considérez le trou dans lequel tombe la dernière graine de ce semis ; si cela vous amène à semer davantage (soit un semis de capture à partir d'une *kichwa*, soit un semis *kuendelea* à partir du trou suivant), vous le faites et vous considérez le trou dans lequel tombe la dernière graine de ce semis, et ainsi de suite, un semis en engendrant un autre, jusqu'à ce qu'un semis s'achève dans un trou inoccupé (*kulala*).

Quelques exemples permettront d'appréhender ce processus.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 4 | 4 | 6 | 0 | 3 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| | 1 | 0 | 2 | 1 | 6 | 0 | 2 | 3 |
| | 1 | 6 | 3 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 |

Dans la situation n°44, vous avez trois captures potentielles en A1, A4 et A5. La première est concrétisable à partir de B3 (sens horaire) ou de A3 (sens antihoraire), la seconde n'est pas concrétisable, et la troisième l'est à partir de B2 (sens horaire), de A3 (sens horaire), A7 (sens antihoraire) ou A8 (sens antihoraire). Supposons que vous décidiez de concrétiser la capture en A1 à partir de B3.

45

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 0 | 6 | 0 | 3 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 2 | 1 | 6 | 0 | 2 | 3 |
| 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 |

46

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 0 | 6 | 0 | 3 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 0 | 2 | 3 |
| 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 |

Tout d'abord, vous prélevez les 3 graines en B3 et vous les semez dans le sens horaire jusqu'en A1, ce qui vous permet de capturer les 4 graines contenues en a8 (cf. diagr. n°45). Ensuite vous semez les graines capturées à partir de la *kichwa* de gauche jusqu'en A4, étant donné que le trou capturant était la *kichwa* de gauche elle-même (cf. diagr. n°46).

47

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 0 | 6 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 0 | 2 | 3 |
| 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 |

48

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 0 | 6 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 4 | 2 | 4 | 2 | 7 | 0 | 2 | 3 |
| 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 |

Or il s'avère que A4 est occupé et que a5, le trou adverse en regard, est occupé lui aussi : il y a donc capture potentielle, laquelle capture est *de facto* concrétisable, et donc obligatoire. Vous capturez donc les 3 graines contenues en a5 (cf. diagr. n°47).
Dans la mesure où A4 est un trou central, le semis de capture de ces 3 graines reprend le sens du semis précédent, qui était horaire (il venait en effet de la *kichwa* de gauche) : vous semez donc les 3 graines de cette nouvelle capture pareillement à partir de la *kichwa* de gauche (cf. diagr. n°48).

49

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 0 | 6 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 4 | 2 | 0 | 3 | 8 | 1 | 3 | 3 |
| 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 |

50

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 0 | 6 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 4 | 2 | 0 | 3 | 8 | 1 | 0 | 4 |
| 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 | 3 |

Ce nouveau semis de capture s'arrête donc en A3, un trou occupé qui a néanmoins en face de lui un trou adverse vide : vous devez donc continuer à semer (*kuendelea*). Vous videz le trou A3 des 4 graines qu'il contient désormais et vous les semez dans le sens du semis précédent, à savoir toujours dans le sens horaire, mais à partir du trou suivant cette fois, c'est-à-dire A4 (cf. diagr. n°49).

Ce semis *kuendelea* s'achève en A7 qui, pareillement, est un trou occupé en regard d'un trou adverse vide : vous devez continuer à semer en prélevant les 3 graines qu'il contient désormais et en les semant toujours dans le sens horaire à partir du trou suivant, A8 (cf. diagr. n°50).

51

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 |
| 0 | 6 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 4 | 2 | 0 | 3 | 8 | 1 | 0 | 4 |
| 2 | 7 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 3 |

Ce semis *kuendelea* s'achève en B7, qui est un trou occupé sur la rangée arrière : vous devez donc une fois encore continuer à semer. Vous prélevez les 3 graines qu'il contient

désormais et vous les semez toujours dans le sens horaire. Cette fois, la graine finale de ce semis aboutit en B4, un trou qui était inoccupé avant son arrivée : le semis s'achève (*kulala*) et la main passe à votre adversaire (cf. diagr. n°51).

À ce stade, il peut être utile de préciser que la contrainte « entre 2 et 15 graines » ne porte que sur le semis **initial** d'un coup avec capture, pas sur les semis de capture et les semis *kuendelea* qui s'ensuivent. Par conséquent, tout semis de capture ou *kuendelea* contenant plus de 15 graines qui s'achève dans le trou capturant d'une capture potentielle concrétise automatiquement et obligatoirement cette capture, quel que soit le nombre de graines que ce semis comporte.

Enchaînons avec la situation n°52, qui présente un exemple plus complexe de coup avec capture pour bien en illustrer le mécanisme :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | **2** | **2** | **0** | **2** | **0** | **1** | **3** | **0** |
| 2 | **0** | **4** | **0** | **3** | **0** | **7** | **5** | **5** |
| | **1** | **4** | **0** | **1** | **1** | **1** | **2** | **1** |
| | **1** | **5** | **6** | **2** | **2** | **0** | **1** | **2** |

Commençons par identifier les captures potentielles. La situation n°52 en présente pas moins de cinq : en A2, A4, A6, A7 et A8. Voyons maintenant quelles de ces captures potentielles sont effectivement concrétisables, et à partir de quels trous :

- La capture potentielle en A2 n'est pas concrétisable,
- La capture potentielle en A4 est concrétisable à partir de B2 (horaire),
- La capture potentielle en A4 est concrétisable à partir de B3 (horaire),
- La capture potentielle en A6 est concrétisable à partir de A2 (horaire),
- La capture potentielle en A7 est concrétisable à partir de B8 (antihoraire),
- La capture potentielle en A8 est concrétisable à partir de B3 (antihoraire).

Pas moins de 5 concrétisations possibles : il faut donc en choisir une. Pour les besoins de l'exercice, choisissons de concrétiser la capture en A4 à partir de B3.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | **2** | **2** | **0** | **2** | **0** | **1** | **3** | **0** |
| 3 | **0** | **4** | **0** | **0** | **0** | **7** | **5** | **5** |
| | **2** | **5** | **1** | **2** | **1** | **1** | **2** | **1** |
| | **2** | **6** | **0** | **2** | **2** | **0** | **1** | **2** |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | **2** | **2** | **0** | **2** | **0** | **1** | **3** | **0** |
| 4 | **0** | **4** | **0** | **0** | **0** | **7** | **5** | **5** |
| | **3** | **6** | **2** | **2** | **1** | **1** | **2** | **1** |
| | **2** | **6** | **0** | **2** | **2** | **0** | **1** | **2** |

Vous videz B3, prélevant les 6 graines qu'il contient, et vous les semez dans le sens horaire jusqu'en A4, où vous capturez les 3 graines en a5 (cf. diagr. n°53).

Le trou capturant, A4, étant un des quatre trous centraux, le semis de capture adopte le sens du semis initial, qui était horaire : vous semez donc les trois graines capturées à partir de la *kichwa* de gauche (cf. diagr. n°54).

55

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 5 | 5 |
| 3 | 6 | 0 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 2 | 6 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 |

56

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 5 |
| 3 | 6 | 0 | 3 | 0 | 2 | 3 | 1 |
| 2 | 6 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 |

Le trou A3, qui était vide dans la situation de départ (diagr. n°52), a reçu 1 graine lors du semis initial menant à la capture en A4 (diagr. n°53). Il était donc déjà occupé au moment où le semis de capture y aboutit, lequel lui ajoute une seconde graine (diagr. n°54). Vous vérifiez donc : A3 est-il trou capturant d'une capture potentielle ? Le trou adverse, a6, est vide, donc la réponse est négative : il faut continuer à semer (*kuendelea*). Vous prélevez les deux graines désormais contenues en A3 et vous les semez dans le même sens que le semis précédent, à savoir dans le sens horaire, à partir du trou suivant, A4 (cf. diagr. n°55).

Ce semis de continuation arrive en A5, dans un trou qui était lui aussi préalablement occupé (il contenait une graine, cf. diagr. n°54), avec un trou adverse vide en regard : il faut donc une fois encore continuer à semer. Vous prélevez donc les deux graines qu'il contient désormais (à savoir celle qui était déjà là, et celle que ce semis de continuation vient de lui ajouter, diagr. n°55), et vous les semez dans le même sens que le semis précédent. Or il s'avère que ce nouveau semis de continuation vient s'achever en A7, trou préalablement occupé avec en face de lui un trou adverse occupé lui aussi : vous avez donc une capture potentielle qui se voit concrétiser par le semis de continuation qui vient s'y achever : vous capturez donc les 5 graines contenues en a2 (cf. diagr. n°56).

57

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 5 |
| 3 | 6 | 0 | 4 | 1 | 3 | 4 | 2 |
| 2 | 6 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 |

58

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 1 | 0 | 1 | 3 | 4 | 2 |
| 3 | 6 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 |

Cette fois, la capture a eu lieu dans la *kimbi* de droite : le semis de capture doit donc se faire à partir de la *kichwa* de droite, donc dans le sens antihoraire. Vous semez donc les 5 graines capturées de A8 jusqu'en A4 (diagr. n°57).

La dernière graine de ce nouveau semis de capture arrive en A4, trou préalablement occupé avec trou adverse vide en regard : vous devez donc continuer à semer. Vous prélevez les 4 graines désormais contenues en A4 et vous les semez en reprenant le sens du semis précédent, qui était antihoraire : le semis s'achève donc en B1 (cf. diagr. n°58)

59

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 1 | 0 | 1 | 3 | 4 | 2 |
| 0 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

60

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 1 | 0 | 1 | 3 | 4 | 2 |
| 0 | 7 | 1 | 0 | 3 | 1 | 2 | 2 |

Le trou B1 était préalablement occupé et, étant situé sur la rangée arrière, la continuation du semis est automatique (c'est-à-dire qu'il n'y a évidemment pas lieu de vérifier s'il y a capture potentielle) : vous prélevez les 3 graines désormais contenues en B1 et vous les

semez en poursuivant le sens antihoraire de sorte que ce semis s'achève en B4 (cf. diagr. n°59).

Pareillement, le trou B4, situé sur la rangée arrière, était préalablement occupé : vous continuez le semis en prélevant les 3 graines qu'il contient désormais et en les semant, toujours dans le sens antihoraire bien sûr, jusqu'en B7 (cf. diagr. n°60).

61

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 0 |
| 4 | 7 | 1 | 0 | 1 | 3 | 4 | 3 |
| 0 | 7 | 1 | 0 | 3 | 1 | 0 | 3 |

62

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 0 |
| 4 | 7 | 1 | 1 | 2 | 4 | 5 | 4 |
| 0 | 7 | 1 | 0 | 3 | 1 | 0 | 3 |

Le trou B7 est occupé et sur la rangée arrière : la continuation du semis est donc automatique. Vous prélevez les 2 graines contenues en B7 et vous les semez en poursuivant le sens antihoraire jusqu'en A8. Or ce trou se révèle être le trou capturant d'une capture potentielle : vous capturez donc les 5 graines contenues en a1 (cf. diagr. n°61).

Cette capture ayant eu lieu dans la *kichwa* de droite, le sens du semis de capture est imposé, à savoir à partir de cette *kichwa*, donc dans le sens antihoraire : vous semez donc les 5 graines capturées de A8 à A4, qui était inoccupé avant l'arrivée de la graine finale du semis : le coup s'arrête (*kulala*) et la main passe à votre adversaire (diagr. n°62).

Comme on vient de le voir, ce coup avec capture a commencé par un semis initial horaire menant (nécessairement) à une capture (n°53), dont le semis (n°54) a engendré deux semis de continuation (n°55-56), le second desquels a occasionné une seconde capture qui, ayant lieu dans la *kimbi* de droite, a modifié le sens du semis, le semis de capture devenant obligatoirement antihoraire (n°57). Ce semis de capture a engendré pas moins de quatre semis de continuation (n°58-61), le dernier de ceux-ci provoquant une troisième et dernière capture qui, ayant lieu dans la *kichwa* de droite, a maintenu le sens antihoraire pour le semis de capture, lequel s'est achevé dans un trou préalablement inoccupé (n°62) et a donc marqué la fin du coup.

Une fois de plus, nous constatons que tout coup avec capture commence nécessairement par un semis initial concrétisant une capture potentielle et le semis de capture qui en résulte. Une fois ce semis de capture accompli, le coup avec capture se poursuit, s'il y a lieu, par un ou plusieurs semis de capture (dès qu'une capture potentielle est concrétisable) et/ou de continuation (en l'absence de capture concrétisable), le coup ne se terminant que lorsque la graine finale d'un semis tombe dans un trou préalablement inoccupé, auquel cas le coup s'arrête (*kulala*) et la main passe à l'adversaire. Il y a donc obligation de semer (capture ou continuation) tant que c'est possible, c'est-à-dire tant qu'il n'y a pas *kulala* : il est interdit de mettre un terme à son coup prématurément, de sa propre initiative.

Notons aussi que les semis successifs, surtout s'ils sont nombreux, affectent le contenu de tous les trous situés sur le parcours des semis et peuvent par conséquent altérer plus ou

moins considérablement la configuration de votre camp au fur et à mesure que votre coup se déroule. Ainsi, des trous qui étaient inoccupés se retrouvent occupés après le « passage » d'un semis ; inversement, un trou occupé se retrouve inoccupé, c'est-à-dire vide, si un semis de continuation en démarre.

Quelques mots à propos de la notation : dans une partie de Bao, pour transcrire un coup avec capture on indique le trou de départ du semis initial, suivi du symbole « < » ou « > » selon que le semis part vers la gauche ou vers la droite à partir du point de vue du joueur concerné. Ces symboles ne sont donc pas associés aux sens horaire et antihoraire : **A5>** signifie donc qu'on prélève les graines de A5 et qu'on les sème vers la droite, c'est-à-dire dans le sens horaire (A5 > A6 > A7 > …), tandis que **B5>** signifie pareillement un semis vers la droite depuis B5 et donc dans le sens antihoraire (B5 > B6 > B7 > …). Pour reprendre les deux exemples détaillés ci-dessus, le coup avec capture qui démarre par la situation n°45 comme par la situation n°53 serait transcrit par **B3<** dans un cas comme dans l'autre.

Pour conclure, notons quelques points d'attention :

1. Le sens de semis, fixé initialement par le semis initial, n'est susceptible de changer que si une capture a lieu dans une *kimbi* ou une *kichwa*, un semis horaire étant suivi d'un semis de capture antihoraire si le premier occasionne une capture à partir de la *kimbi* ou *kichwa* de droite, et vice versa. Insistons sur ce dernier point : seules les *kimbis* et les *kichwas* imposent un sens aux semis, et elles ne le font que si une *capture* y a lieu. Un semis de continuation (*kuendelea*) s'achevant dans une *kimbi* ou une *kichwa* occupée avec trou adverse vide en regard se poursuit donc dans le même sens que le semis précédent. Il en va de même du sens de tout semis de capture si le trou capturant était un des trous centraux (A3, A4, A5, A6).

2. Dans le cadre d'une capture, on peut être tenté, si on n'y prend pas garde, de s'emparer des graines contenues dans le trou adverse et de les semer *toutes* dans la *kichwa* concernée. C'est évidemment une erreur : il faut semer les graines capturées *une par une* à partir de la *kichwa* concernée en direction de la *kichwa* opposée.

3. Si vous réalisez une capture et que le trou capturé ne contient qu'une seule graine, alors le semis de capture ne comporte bien évidemment lui aussi qu'une seule et unique graine. Mais cela signifie également que cette graine est *à la fois la première et la dernière graine* du semis de capture. Vu qu'elle est la première graine du semis de capture, elle atterrira dans votre *kichwa* (de gauche ou de droite selon le cas), mais vu qu'elle est de même la dernière graine du semis c'est cette *kichwa* qu'il vous faudra considérer pour déterminer la suite à réserver au coup. Et si cette *kichwa* était préalablement occupée et que le trou adverse directement en regard est occupé lui aussi, alors une fois la seule et unique graine de votre semis de capture plantée votre *kichwa* devient trou capturant et la / les graine(s) contenue(s) dans le trou adverse en regard (en réalité une *kichwa* lui aussi) est/sont capturée(s) à son/leur tour.

Considérons la situation n°63 ci-dessous :

63

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

64

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 4 | 5 | 0 | 1 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

65

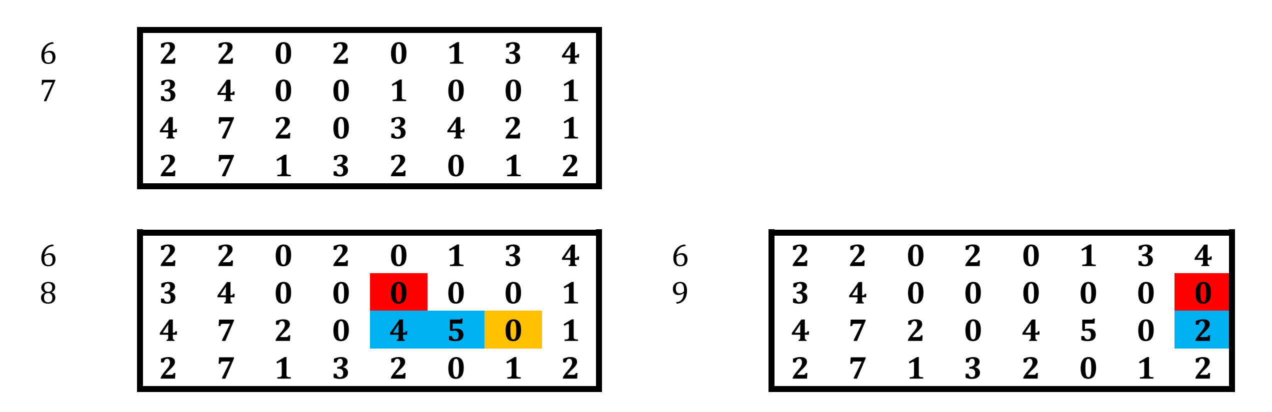
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 4 | 5 | 0 | 2 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

La paire A5/a4 présente une capture potentielle que vous choisissez de concrétiser à partir de A7 : vous prélevez donc les deux graines contenues en A7 que vous semez dans le sens antihoraire jusqu'en A5, ce qui vous permet de capturer la graine, unique, contenue en a4 (cf. diagr. n°64).
Le trou capturant étant un trou central et le semis initial étant antihoraire, le semis de capture se fait à partir de la *kichwa* de droite. Vous semez donc la graine capturée en A8, et le semis de capture se termine aussitôt vu qu'il ne comporte qu'une seule graine. Vous constatez néanmoins que A8 présente une capture potentielle de 5 graines en a1 : vous vous emparez donc des 5 graines contenues en a1 (cf. diagr. n°65), que vous semez impérativement à partir de la *kichwa* de droite vu que celle-ci était le trou capturant. Le semis de capture aboutit en A4, où votre coup se termine (*kulala*) vu que ce trou était inoccupé avant que ce dernier semis n'y arrive (cf. diagr. n°66).

66

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 7 | 2 | 1 | 5 | 6 | 1 | 3 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

Dans le même ordre d'idées, si votre *kichwa* était préalablement occupée mais que le trou adverse directement en regard était vide, alors à peine votre graine plantée dans votre *kichwa* vous videz celle-ci et vous continuez à semer (*kuendelea*). Ainsi, si dans la situation n°63 ci-dessus le trou a1 n'avait contenu qu'une seule graine, la situation se serait déroulée comme suit dans la situation n°67 :



67

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

68

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 4 | 5 | 0 | 1 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

69

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 4 | 5 | 0 | 2 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

Le prélèvement des graines en A7, le semis initial et la capture en A5 se déroulent comme précédemment (cf. diagr. n°68), de même que le semis de capture commençant *et*

s'achevant en A8, d'où vous capturez ensuite la seule et unique graine contenue en a1 (cf. diagr. n°69).

70

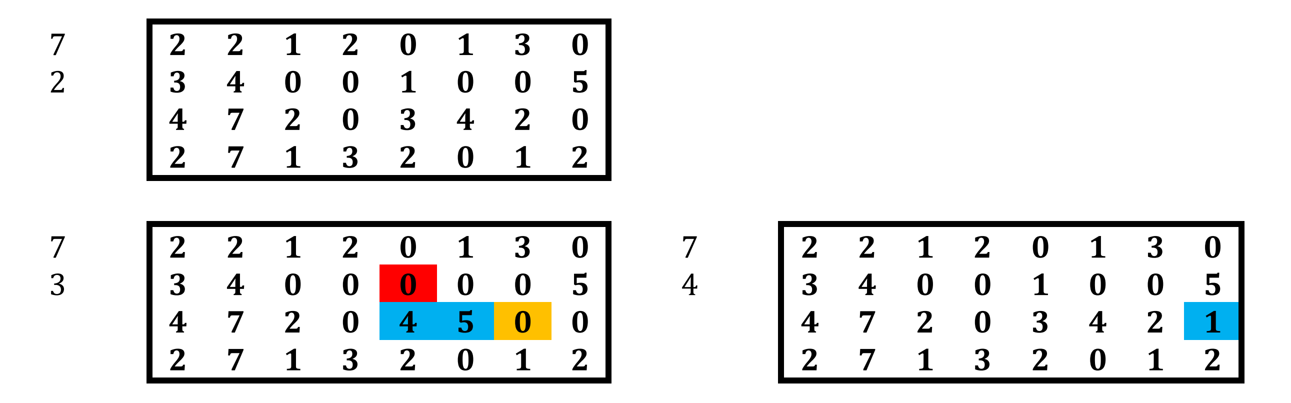
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 4 | 5 | 0 | 3 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

71

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 5 | 6 | 1 | 0 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

Vous procédez ensuite au semis de capture à nouveau depuis la *kichwa* de droite, lequel semis ne comportant qu'une seule graine se termine dans la *kichwa* de droite aussi vite qu'il y a commencé (cf. diagr. n°70). Ce trou étant préalablement occupé, vous vérifiez alors le trou adverse situé en regard, lequel est bien évidemment vide vu qu'il vient d'être vidé lors de la capture précédente (cf. diagr n°69). Vous êtes donc forcé de continuer à semer (*kuendelea*) : vous prélevez les 3 graines qu'il contient désormais et vous les semez dans le sens antihoraire, et le semis aboutit en A5 (diagr. n°71), trou préalablement occupé en regard d'un trou adverse vide, si bien que vous allez devoir pareillement continuer à semer.

Enfin, si votre *kichwa* était préalablement inoccupée, une fois votre graine plantée votre coup se termine (*kulala*). Ainsi, si dans la situation n°63 ci-dessus le trou A8 avait été vide, la situation se serait déroulée comme suit dans la situation n°72 :



72

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 3 | 4 | 2 | 0 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

73

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 4 | 5 | 0 | 0 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

74

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 |
| 3 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 4 | 7 | 2 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

Le prélèvement des graines en A7, le semis initial et la capture en A5 se déroulent comme précédemment (cf. diagr. n°73), de même que le semis de capture commençant *et* s'achevant en A8. Cette fois, cependant, le trou A8 était vide avant que la seule et unique graine du semis de capture n'y parvienne : votre coup se termine donc (*kulala*) et la main passe à votre adversaire (cf. diagr. n°74).

En réalité, ce que précisent les lignes qui précèdent, c'est simplement que lorsqu'un semis de capture ne contient qu'une seule et unique graine, au regard des règles du jeu cette graine est à la fois la première et la dernière graine du semis. Une fois les principes gouvernant les semis bien assimilés, on se rendra compte que ce qui précède est rigoureusement régulier, c'est-à-dire parfaitement conforme aux règles, mais encore faut-il avoir bien assimilé ces principes pour s'en rendre compte !

Synthétisons la procédure du coup avec capture :

Lorsque c'est votre tour de jouer et que vous vous apprêtez à commencer votre coup :

1. Si au moins un trou de votre rangée avant est occupé et a directement en face de lui un trou occupé sur la rangée avant adverse, alors il y a *capture potentielle* (= première condition fondamentale de capture). Si ce trou occupé sur votre rangée avant est visé par un trou contenant 2-15 graines situé sur une de vos deux rangées, alors *cette capture est concrétisable* (= seconde condition fondamentale de capture) et par conséquent obligatoire. S'il y a plusieurs possibilités de concrétisation, sélectionnez-en une. Au final, vous avez donc un *trou de départ*, un *trou capturant* et un *trou capturé* : passez à l'étape n°2 ci-dessous.
   Si, au contraire, votre camp ne présente aucune capture concrétisable ce tour-ci, tentez de réaliser un coup sans capture (→ D. *Coup sans capture*).
2. Semez les graines du trou de départ vers le trou capturant, saisissez le contenu du trou capturé et semez-le dans votre camp à partir de la *kichwa* appropriée.
3. Considérez le trou où tombe la dernière graine de ce semis :
   a. Trou inoccupé : le coup se termine (*kulala*),
   b. Trou occupé sur la rangée arrière, OU trou occupé sur la rangée avant sans trou occupé adverse en face de lui : continuez à semer (*kuendelea*), puis réitérez l'étape n°3,
   c. Trou occupé sur la rangée avant avec trou occupé adverse en face de lui : capturez à nouveau, semez la capture à partir de la *kichwa* appropriée, puis réitérez l'étape n°3.

   L'étape n°3 est donc récursive : elle se répète tant que vous semez, et ne s'arrête que lorsque la dernière graine d'un semis tombe dans un trou inoccupé (3a).

# D. Coup sans capture

Il arrive souvent que l'on ne soit pas en mesure de capturer. À bien y penser, cela se produit dans les cas suivants :

1. Vous n'avez aucune capture potentielle ce tour-ci → la première condition de capture n'est pas remplie,

P.ex. la situation n°13 vue ci-dessus :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **2** | **3** | **0** | **2** | **0** | **3** | **0** | **5** |
| 3 | **1** | **7** | **0** | **8** | **0** | **4** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **4** | **0** | **7** | **0** | **1** | **1** |
| | **5** | **2** | **3** | **0** | **2** | **0** | **0** | **4** |

ou si

2. Vous avez des captures potentielles ce tour-ci mais aucune d'entre elles n'est concrétisable → la seconde condition de capture n'est pas satisfaite.

P.ex. les situations n°20 et n°21 vues ci-dessus :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **5** | **0** |
| 0 | **1** | **6** | **0** | **8** | **3** | **2** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **0** | **0** | **7** | **0** | **1** | **4** |
| | **2** | **5** | **3** | **0** | **2** | **0** | **0** | **1** |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | **2** | **3** | **0** | **2** | **4** | **3** | **2** | **0** |
| 1 | **1** | **2** | **0** | **2** | **3** | **2** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **18** | **0** | **7** | **0** | **1** | **4** |
| | **2** | **2** | **1** | **0** | **2** | **0** | **0** | **1** |

Dans pareils cas, vous êtes *obligé* d'exécuter un coup sans capture, que l'on nomme *kutakata* dans la terminologie swahilie du Bao.

Concrètement, un coup sans capture commence par un semis initial, lequel se fait en choisissant un de vos trous contenant au moins 2 graines,[6] que l'on nomme *trou de départ*, dont vous prélevez le contenu que vous semez dans le sens horaire ou antihoraire. À noter une restriction dans le choix de ce trou de départ : *la rangée avant a préséance sur la rangée arrière*. Donc vous devez choisir un trou de votre rangée avant si c'est possible, vous ne pouvez choisir un trou de votre rangée arrière que si votre rangée avant ne comporte aucun trou contenant au moins 2 graines. Si plusieurs trous de votre rangée avant contiennent au moins 2 graines, alors vous pouvez choisir librement celui d'entre eux que vous souhaitez semer, et pareillement pour votre rangée arrière si c'est là que l'état de votre rangée avant vous amène à chercher un trou de départ pour le semis initial.

Quelques exemples pour illustrer le propos :

[6] Notons que la règle du « maximum 15 graines » n'est pas d'application ici : cette règle ne s'applique qu'au semis initial d'un coup *avec* capture.

75

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **2** | **2** | **2** | **0** | **1** | **3** | **4** |
| **0** | **4** | **0** | **3** | **4** | **0** | **7** | **1** |
| **4** | **0** | **1** | **0** | **0** | **5** | **0** | **1** |
| **3** | **6** | **1** | **3** | **2** | **0** | **1** | **2** |

76

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **2** | **2** | **2** | **3** | **1** | **3** | **4** |
| **0** | **4** | **0** | **3** | **4** | **0** | **7** | **1** |
| **1** | **0** | **1** | **0** | **0** | **1** | **0** | **1** |
| **3** | **6** | **1** | **3** | **2** | **4** | **1** | **2** |

La situation n°75 ne présente qu'une capture potentielle en A8, laquelle ne peut pas être concrétisée : il vous faut donc exécuter un coup sans capture. Vous commencez par regarder la rangée avant : elle comporte 4 trous occupés, A1, A3, A6 et A8. Les trous A3 et A8, qui ne contiennent qu'une seule et unique graine, sont exclus de la sélection. Vous devez donc choisir entre A1 et A6, choix qui est néanmoins libre, chacun de ces trous remplissant la double condition d'être situé sur la rangée avant et de contenir 2 graines ou plus.

Dans la situation n°76, par contre, qui présente tout aussi peu de possibilités de captures concrètes que la situation précédente, la rangée avant, que vous considérez en premier, ne comporte pas de trous contenant 2 graines ou plus : vous pouvez – et devez – par conséquent considérer votre rangée arrière, et là vous constatez que vous n'avez que l'embarras du choix, en réalité entre tous les trous sauf B3 et B7 qui ne contiennent qu'une seule et unique graine.

Une fois le trou initial sélectionné, vous prélevez son contenu et vous le semez vers la gauche ou vers la droite, selon votre libre choix. Vous avez en effet toute latitude pour choisir le sens du semis. Une mise en garde importante, cependant : le sens choisi ne peut amener votre rangée avant à être complètement vide à *aucun* moment sous peine de perdre la partie. Par conséquent, si votre rangée avant présente la configuration suivante :

77

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **2** | **2** | **2** | **0** | **1** | **3** | **4** |
| **0** | **4** | **0** | **3** | **4** | **0** | **7** | **1** |
| **10** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **3** | **6** | **2** | **3** | **2** | **0** | **1** | **2** |

Vous n'avez aucune capture potentielle, vous ne pouvez donc pas réaliser un coup avec capture ce tour-ci et vous devez tenter de réaliser un coup sans capture. Votre rangée avant ne comporte qu'un seul trou occupé, les sept autres étant vides, et ce trou occupé contient au moins deux graines : il est de facto le trou initial de ce coup sans capture. Comme il se trouve que ce trou est votre *kichwa* de gauche, c'est donc celle-ci que vous allez devoir vider. Supposons un instant que vous décidiez de semer son contenu dans le sens antihoraire. Vous commenceriez dès lors par en prélever le contenu :

78

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | **2** | **2** | **2** | **0** | **1** | **3** | **4** |
| **0** | **4** | **0** | **3** | **4** | **0** | **7** | **1** |
| **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| **3** | **6** | **2** | **3** | **2** | **0** | **1** | **2** |

que vous sèmeriez ensuite dans le sens antihoraire :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | **2** | **2** | **2** | **2** | **0** | **1** | **3** | **4** |
| 9 | **0** | **4** | **0** | **3** | **4** | **0** | **7** | **1** |
| | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **1** | **1** |
| | **4** | **7** | **3** | **4** | **3** | **1** | **2** | **3** |

Attention ! Comme le montre le diagr. n°78, prélever le contenu de votre *kichwa* de gauche et le semer dans le sens antihoraire reviendrait à vider votre rangée avant de ses graines ; or, comme nous l'avons déjà mentionné et allons le voir à nouveau dans un instant, la vacuité de la rangée avant est une condition de défaite. En d'autres termes, en semant de la sorte vous seriez l'artisan de votre propre déroute. Bien sûr, on pourrait rétorquer qu'à la fin de votre semis votre rangée avant comporterait à nouveau des trous occupés (A7 et A8, cf. diagr. n°79). Mais cela ne change rien au fait qu'entre le prélèvement des graines en A1 (diagr. n°78) et le dépôt d'une graine en A8 (diagr. n°79) votre rangée avant serait entièrement vide. Nous pouvons donc préciser cette condition de défaite : votre rangée avant ne peut *à aucun moment* être totalement vide sous peine de perdre la partie instantanément (→ *E. Victoire et défaite au Bao la kujifunza*). En outre, pour en revenir à la situation de jeu qui nous occupe, nous pouvons synthétiser la situation comme suit : si une de vos *kichwas* est le seul trou occupé de votre rangée avant et que vous êtes amené à exécuter un coup sans capture à partir de celle-ci, semer en direction de votre rangée arrière, c'est-à-dire dans le sens horaire à partir de la *kichwa* de droite et dans le sens antihoraire à partir de la *kichwa* de gauche, provoquerait la vacuité de votre rangée avant et *de facto* votre défaite.

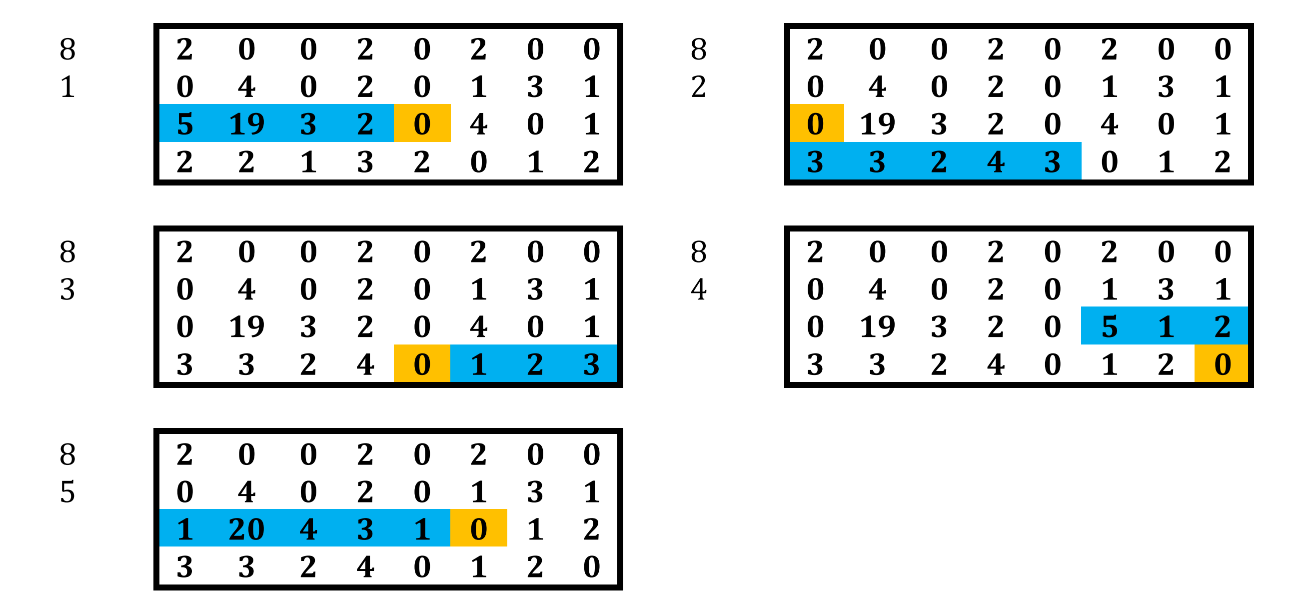
Compte tenu de ces restrictions, une fois le trou de départ sélectionné, vous prélevez les graines qu'il contient et vous semez celles-ci dans le sens choisi. La suite du coup se déroule d'une manière analogue à *kuendelea* dans le coup avec capture, c'est-à-dire que vous continuez à semer si, et tant que, la dernière graine du semis tombe dans un trou préalablement occupé, le coup se terminant dès que le semis s'achève dans un trou inoccupé. Soulignons que le sens du semis ne change en aucune circonstance jusqu'à la fin du coup : une fois le sens choisi pour le semis initial, tous les semis ultérieurs, pour autant qu'il y en ait, se feront dans le même sens. Enfin, il y a bien sûr une différence fondamentale entre *kuendelea* et *kutakata* : le fait que ce dernier est par nature un coup sans capture et que, comme son nom l'indique, il ne provoque aucune capture en aucune circonstance. Ainsi, même si la dernière graine d'un semis tombe dans un trou occupé de votre rangée avant en regard d'un trou occupé sur la rangée avant adverse, vous prélevez les graines de votre trou et vous continuez à semer, sans procéder à une capture, un peu comme si le trou adverse était vide. Cette absence complète de capture explique d'ailleurs aussi pourquoi le sens du semis ne change en aucune circonstance au cours du coup. Souvenons-nous en effet que seules les *kichwas* et les *kimbis* peuvent avoir un impact sur le sens de semis, mais qu'elles ne sont susceptibles de l'avoir que lorsqu'elles sont trou *capturant*. Dès lors qu'il n'y a pas de capture, les *kichwas* et les *kimbis* n'exercent aucune influence sur le sens de semis.

Analysons la situation n°80 ci-dessous pour voir ces différents principes à l'œuvre :

80

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 |
| 4 | 18 | 2 | 1 | 4 | 3 | 0 | 1 |
| 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

La situation n°80 présente quatre captures potentielles en A2, A4, A6 et A8 respectivement. Cependant, aucune de ces captures n’est concrétisable, aucun de vos 16 trous ne visant un de ces trois trous capturants – certes, si vous vidiez A2 et que vous le semiez dans le sens horaire, après avoir fait un tour complet de vos rangées le semis arriverait en A4, qui est un trou capturant, mais n’oublions pas qu’un trou de 16 graines ou plus ne peut servir de trou de départ à un coup avec capture : techniquement, il ne vise donc pas A4 *stricto sensu*. Au final, vous n’avez donc d’autre choix que de jouer un coup sans capture, c’est-à-dire sélectionner un de vos 16 trous contenant au moins 2 graines, prioritairement sur la rangée avant, et semer celles-ci vers la gauche ou vers la droite selon votre préférence. Votre rangée avant comporte plusieurs trous contenant au moins 2 graines, donc c’est là qu’il vous faut sélectionner le trou de départ. Supposons que vous choisissiez A5 et que vous décidiez de le semer dans le sens antihoraire.



81

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 |
| 5 | 19 | 3 | 2 | 0 | 4 | 0 | 1 |
| 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 2 |

82

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 |
| 0 | 19 | 3 | 2 | 0 | 4 | 0 | 1 |
| 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 0 | 1 | 2 |

83

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 |
| 0 | 19 | 3 | 2 | 0 | 4 | 0 | 1 |
| 3 | 3 | 2 | 4 | 0 | 1 | 2 | 3 |

84

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 |
| 0 | 19 | 3 | 2 | 0 | 5 | 1 | 2 |
| 3 | 3 | 2 | 4 | 0 | 1 | 2 | 0 |

85

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 |
| 1 | 20 | 4 | 3 | 1 | 0 | 1 | 2 |
| 3 | 3 | 2 | 4 | 0 | 1 | 2 | 0 |

Soulignons l’absence de capture dans la situation n°84 : quand bien même le semis s’achève en A6, qui présente une capture potentielle, aucune capture n’a lieu, car il s’agit d’un coup sans capture : vous vous contentez de prélever les 5 graines désormais contenues dans le trou A6 et vous continuez à semer.

Finalement, au niveau de la notation, on transcrit un coup sans capture en indiquant le trou de départ de son semis initial suivi du symbole « < » ou « > » selon le sens (vers la gauche ou vers la droite) du semis, mais en ajoutant une astérisque pour indiquer qu’il s’agit d’un coup sans capture. Ainsi, le coup ci-dessus serait transcrit par **A5<***.

Synthétisons la procédure du coup sans capture :

Lorsque c'est votre tour de jouer et que vous n'êtes pas en mesure d'exécuter un coup avec capture :

1. Sélectionnez un trou de votre rangée avant contenant au moins 2 graines. Si (et seulement si) aucun trou de votre rangée avant ne contient au moins 2 graines, alors sélectionnez un trou de votre rangée arrière contenant au moins 2 graines. Le trou sélectionné est votre trou de départ.
2. Semez les graines du trou de départ vers la gauche ou vers la droite, au choix. NB : si le trou de départ est une de vos *kichwas* et que celle-ci se trouve être le seul trou occupé sur votre rangée avant, veillez à ne pas semer en direction de votre rangée arrière sous peine de perdre la partie.
3. Considérez le trou où tombe la dernière graine de ce semis :
   a. Trou inoccupé : le coup se termine,
   b. Trou occupé : continuez à semer dans le même sens, puis réitérez l'étape n°3. NB : aucune capture ne peut avoir lieu.

   L'étape n°3 est donc récursive : elle se répète tant que vous semez, et ne s'arrête que lorsque la dernière graine d'un semis tombe dans un trou inoccupé (3a).

# E. Victoire et défaite au Bao la kujifunza

Plutôt que d'expliquer comment remporter la partie (conditions de victoire), il est plus expédient d'envisager les choses du point de vue du perdant et donc d'envisager comment on perd la partie (conditions de défaite), étant entendu que la défaite d'un des joueurs provoque automatiquement la victoire de l'autre.

Comme nous l'avons vu ci-dessus, le semis initial d'un coup avec capture doit contenir entre 2 et 15 graines ; le semis initial d'un coup sans capture doit contenir 2 graines ou plus. Par conséquent, si à un quelconque moment de la partie vos deux rangées ne comportent plus que des trous contenant 0 ou 1 graine, alors vous serez incapable d'accomplir un semis initial au tour prochain et donc de commencer un coup, qu'il soit avec ou sans capture. Étant incapable d'exécuter le moindre coup au tour prochain, vous perdez la partie. Ainsi dans la situation n°22 vue ci-dessous :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **7** | **8** | **5** | **7** | **9** | **8** | **2** | **5** |
| 9 | **6** | **7** | **0** | **7** | **8** | **2** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **1** | **0** | **1** | **0** | **1** | **1** |
| | **1** | **1** | **1** | **0** | **1** | **0** | **0** | **1** |

*Cette 1ère condition de défaite est commune à de nombreux jeux de mancala 4x8 (c'est-à-dire se jouant sur quatre rangées de huit trous) : vous perdez la partie dès lors que **vous n'êtes plus en mesure d'exécuter un coup légal**, c'est-à-dire, en pratique, dès lors qu'aucun de vos 16 trous ne comporte au moins deux graines.*

Il y a cependant une seconde condition de défaite. Votre rangée avant doit *à tout moment* comporter au moins une graine. Par conséquent, si à n'importe quel moment de la partie votre rangée avant se retrouve totalement vide de graines, même temporairement, vous perdez instantanément la partie. Ainsi, imaginons que votre adversaire exécute un coup avec capture de manière telle qu'au terme d'une ou plusieurs capture(s) vous vous retrouviez dans la situation n°14 vue ci-dessus et reprise ci-dessous, alors votre défaite – et par conséquent sa victoire – seraient immédiates :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **2** | **3** | **0** | **2** | **0** | **3** | **0** | **0** |
| 4 | **1** | **7** | **0** | **8** | **0** | **4** | **0** | **0** |
| | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |
| | **5** | **2** | **3** | **7** | **2** | **4** | **2** | **4** |

*Cette 2ème condition de défaite est propre au jeu de Bao. Le Bao est une forme particulièrement « agressive » de mancala, en ce que pour rester dans la partie **vous devez à tout moment être en mesure d'envisager une capture**. Bien sûr, lorsque c'est votre tour de jouer vous pouvez fort bien ne pas avoir de captures potentielles ou concrétisables et donc en être réduit à exécuter un coup sans capture. Mais vous devez à tout le moins être en mesure d'envisager une capture. Or nous avons vu que pour envisager une capture il vous faut vérifier les trous occupés sur votre rangée avant, la première condition fondamentale*

*de capture étant qu'un trou occupé de votre rangée avant ait en face de lui un trou occupé sur la rangée avant adverse. Par conséquent, si à un moment quelconque de la partie vous vous retrouvez avec une rangée avant totalement vide, fût-ce de manière fugace en plein milieu d'un coup, vous n'avez plus la possibilité d'envisager une capture. Par conséquent, vous perdez votre aptitude à accomplir l'objectif du jeu, qui est de capturer, et vous perdez de facto la partie.*[7]

*NB : Cette 2nde condition de défaite explique par ailleurs la mise en garde que nous avons faite ci-dessus à l'encontre du semis initial d'un coup sans capture qui partirait vers votre rangée arrière à partir d'une de vos kichwas lorsque celle-ci est le seul trou occupé de votre rangée avant (cf. situation n°75). En effet, comme on l'a vu, procéder de la sorte aurait pour conséquence de vider votre rangée avant totalement, même momentanément, et donc de vous faire perdre la partie.*

Traditionnellement, lorsqu'un joueur remporte la victoire, il s'exclame *Bao hamna !*, littéralement « il n'y a pas de Bao ! », c'est-à-dire « il n'y a plus de jeu ».[8]

Finalement, une 3ème condition de défaite, qui ne survient qu'assez rarement, porte sur les mouvements infinis, à savoir sur les semis qui peuvent potentiellement être poursuivis indéfiniment. Les mouvements infinis sont interdits au Bao. Par conséquent, si la configuration de votre camp est telle que vous entreprenez un mouvement infini, semant les graines de votre camp indéfiniment, alors vous perdez de même la partie.[9]

P.ex. la situation n°86 ci-dessous, dans laquelle on jouerait B4<* :

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | **3** | **6** | **4** | **5** | **3** | **5** | **4** | **7** |
| 6 | **6** | **0** | **5** | **0** | **0** | **0** | **5** | **0** |
| | **0** | **1** | **0** | **2** | **1** | **2** | **0** | **1** |
| | **1** | **0** | **1** | **0** | **1** | **0** | **1** | **0** |

---

[7] Cette situation est comparable à celle d'un chasseur qui, même s'il dispose de cartouches (= les deux graines ou plus contenues dans un trou), se retrouve avec un fusil qui n'est plus en état de marche (= absence de trou occupé sur sa rangée avant). Indépendamment de la présence ou de l'absence de cibles (= trou(s) occupé(s) sur la rangée avant de l'adversaire), sans fusil fonctionnel toute chasse est impossible et le chasseur peut rentrer à la maison !
[8] Cette exclamation est tout à fait comparable à l'exclamation « échec et mat ! » au jeu d'échecs.
[9] Bien sûr, de tels mouvements étant par définition incalculables étant donné qu'ils sont infinis, les deux joueurs peuvent fixer, avant de commencer la partie, un nombre maximal de semis autorisés, le joueur qui franchit cette limite perdant automatiquement la partie.